

УМОЛЯЕМ! ПЕРЕД ТЕМ КАК ПОТРОШИТЬ КОРОБКУ С ИГРОЙ—  
ПРОЧИТЕ ПЕРВЫЙ АБЗАЦ НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ!



**ЛЖЕЦ**

**ПРАВИЛА  
ИГРЫ**

## ВАЖНО: О НАБОРАХ КАРТОЧЕК

В коробке 18 игровых наборов. В каждом наборе по 8 карточек с персонажами. Набор карточек следует раскладывать на столе строго рубашками вверх. Переворачивать карточку имеет право только тот игрок, которому она досталась.

**Не переворачивайте карточки до игры!**

## СУТЬ ИГРЫ

Каждый игрок получает карточку с персонажем. В некоторых карточках указано, как персонаж должен себя вести и в чём заключается его роль. Другим участникам достаются карточки, в которых есть только имя персонажа. Этим игрокам придётся выкручиваться — придумать поведение своего героя и его действия в игре.

Игрокам нужно угадать, кто из участников играет «по карточке», а кто импровизирует.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Участники выбирают игровой набор и выкладывают его карточки на столе рубашкой вверх, не заглядывая на лицевую сторону. У карточек одного набора одинаковые цвет рубашки и номер в правом нижнем углу.



*Рубашка карточки*

## ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Игроки выбирают себе карточки с персонажами. Если сразу несколько игроков претендуют на одну карточку, то она достаётся тому, кто первым накрыл её ладонью.

Если участников менее 8, то не востребованные игроками карточки остаются лежать на столе до конца раунда.

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Игроки переворачивают доставшиеся им карточки. На «прописанных» карточках указаны номер персонажа, его имя и роль в ситуации, описание того, как персонаж должен себя вести (первый блок текста), что он должен говорить в первом и во втором кругах (последний текстовый блок).

**1 ОСТАП СБЕЖАВШИЙ ПАЦИЕНТ**

Смотрите всё время в одну точку, раскачиваетесь взад-вперёд. Говорите низким монотонным голосом

Вам было видение: в палату вошел ваш прапрадед. Дед Митрофан сказал, что если этой ночью вы не убежите, то вас укокошат в этой проклятой психбольнице

Вам удалось стащить ключ от своей палаты. Ночью вы вышли в коридор и вылезли на улицу через окно туалета

Если честно, то вы не украли ключ от своей палаты. Ваша девушка Зоя подкупила местного санитаря, и он организовал ваш побег

Номер персонажа, его имя и роль в ситуации

Как персонаж должен вести себя

Что персонаж должен говорить в первом круге

Что персонаж должен говорить во втором круге

*«Прописанная» карточка*

На карточках импровизации указываются номер, имя и роль персонажа, а остальное игрок должен придумать сам. Также на таких «пустых» карточках перечислены другие персонажи — чтобы придумывать было сподручнее.



*Карточка «импровизации»*

Участники, которым достались «заполненные» карточки, вживаются в своих персонажей и запоминают их «историю». Игроки, которым достались «пустые» карточки, придумывают особенности поведения своего героя и его роль в ситуации.

Перед игрой участники самостоятельно определяют, сколько времени отводится на этап подготовки.

## **ПЕРВЫЙ КРУГ**

Участники по очереди (согласно своему номеру) рассказывают то, что они знают о сложившейся ситуации (информация на карточке между первым и последним блоками текста). Игроки с «прописанными» карточками не обязаны произносить свои истории слово в слово, но должны передать их общий смысл, не добавляя от себя противоречащих ему фактов.

Участники могут задавать друг другу вопросы о действиях персонажей в разыгрываемой ситуации. Игроки с «пустыми» карточками не имеют каких-либо ограничений в плане импровизации — могут врать направо. А вот участники с «прописанными» карточками могут импровизировать, только когда отвечают на вопросы других игроков, и их ложь не должна противоречить тому, что написано в их карточке.

Пример. Игрок Эдик, согласно его карточке, признаётся другим участникам, что он совершил преступление. Другие игроки спрашивают: правда ли, что он преступник? Или же он просто покрывает кого-то из других участников? Эдик не может сказать, что он не совершал преступления, так как признание в преступлении прописано в его карточке. Но он может «додумать» своё признание. Например, рассказать другим игрокам, как именно он его совершил, когда и т.п.

В первом круге игрокам не следует перебивать друг друга или вступать в игру вне своей очереди.

## **ВТОРОЙ КРУГ**

Второй круг похож на первый. Однако в нём, как правило, вскрываются пикантные факты, показывающие происшествие в новом свете. Игрокам разрешается влезать без очереди, перебивать друг друга, рассказывая о том, что произошло на самом деле. Для игроков с «прописанными» карточками для второго круга предназначен нижний блок с текстом.

## **ГОЛОСОВАНИЕ**

После того как все игроки выскажутся и страсти улягутся — участники переходят к голосованию. Перед голосованием игроки могут высказать свои подозрения относительно других игроков. Наиболее коварные игроки могут использовать этот этап не с целью изобличить лжецов, а чтобы подтолкнуть других игроков к неправильному выбору.

Задача игроков — догадаться, кто из участников говорил «по карточке», а кто импровизировал.

Один из игроков произносит: «Хорош трепаться! Три, два, один, ЛЖЕЦ!». С последним словом каждый участник указывает пальцем на другого игрока, кто, по его мнению, импровизировал. При этом:

- Голосовать за себя нельзя.
- Игрок может не голосовать, если считает, что все игроки «говорили по карточке».
- Можно голосовать более чем за одного игрока, используя все имеющиеся конечности. Например, для голосования за трёх игроков используйте обе руки и ногу.

## **ПОДСЧЁТ ОЧКОВ**

- Игроки получают по 1 очку за каждого угаданного лжеца.
- За каждую ошибку при голосовании игрок лишается 1 очка.
- Если участник импровизировал и хотя бы один игрок не проголосовал за него, то он получает 1 очко.

## НАГРАДА ЗА АРТИСТИЗМ

В конце каждого раунда игроки могут наградить одного из участников призовым очком за проявленный артистизм. Если игроки не могут договориться о том, кто достоин награды, то её не получает никто.

## ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Победителем раунда становится игрок, набравший больше всего очков. Другие участники устраивают ему овацию, выкрикивая: «Ай да молодец! Ну и врушка!»

Если несколько игроков соперничают за первое место по очкам, то проводится дополнительное состязание: соперники испытующе пялятся друг на друга. Победителем становится тот, кто улыбнётся или засмеётся последним.

Использованные карточки убираются в коробку, а на столе раскладываются карты нового набора и разыгрывается новый раунд.

## ПРИМЕР РОЗЫГРЫША РАУНДА



### Подготовка к игре

На столе выкладывается набор карточек. Участники выбирают себе карточки.



### Подготовка игроков

Участники изучают доставшиеся им карточки. Игроки «Красный» и «Голубой» получили «прописанные» карточки и запоминают, как они должны себя вести и что говорить. «Зелёному» игроку досталась «пустая» карточка, ему следует продумать свою импровизацию.

## Первый круг

Игроки «Красный» и «Голубой», выполняя задание карточки, ведут себя как выпавшие им персонажи и рассказывают то, что положено рассказать на первом круге. «Зелёный» игрок импровизирует.



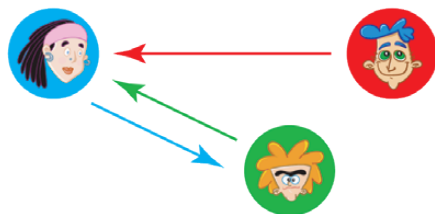
## Второй круг

Игроки «Красный» и «Голубой» рассказывают вторые части своих историй. «Зелёный» игрок импровизирует.



## Голосование

Игроки, после обмена обвинениями, голосуют. «Голубой» голосует за «Зелёного», «Зелёный» и «Красный» — за «Голубого».



## Подсчёт очков

- «Голубой» угадал лжеца и получает 1 очко.
- «Красный» ошибся с лжецом. У него минус 1 очко.
- «Зелёный» тоже ошибся с лжецом, и с него снимается штрафное очко. Но «Зелёный» импровизировал, и один из игроков за него не голосовал. Он получает 1 очко. В сумме у «Зелёного» 0 очков.
- Игроки единодушно согласились, что «Голубой» был очень эффектен в своём образе. Ему присуждается очко за артистизм. «Голубой» игрок с 2 очками становится победителем в раунде.

## ИГРА НА ОДИН РАЗ?

Проницательным игрокам может показаться, что эта игра «на один раз» и, отыграв набор карточек, его можно выкинуть. Сеем заверить, что это не так. Уже через 2–3 недели большинству игроков трудно вспомнить, какую околесицу несли другие участники игры и кто из персонажей был «лжецом». Совет: положите отыгранный набор карточек под кровать и вернитесь к нему через несколько недель.

## ПРАВИЛА ДЛЯ БОЛЬШОЙ КОМПАНИИ

Если желающих поиграть больше восьми, можно объединиться в пары и играть двоим за одного персонажа. Оба игрока должны будут вести себя одинаково и дополнять речь друг друга. Для «лжецов» импровизация станет непростым испытанием, а сама игра будет намного веселее.

## СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- Держите карточку так, чтобы другие игроки не могли видеть, что находится на её лицевой стороне. Если вам нужно посмотреть рубашку своей карты — держите её параллельно полу или положите на стол.
- Во время игры участникам разрешается подглядывать (или только делать вид) в карточки.
- Если вам нужно импровизировать, то:
  - Постарайтесь создать интересный образ, соответствующий своему персонажу.
  - Подготовьте историю своего героя, которая будет удачно сочетаться с рассказами других персонажей.
  - Притворяйтесь, что пользуетесь игровой карточкой.
  - Используйте в своем вранье персонажей других игроков. Наиболее выгодно задействовать героев, не участвующих в раунде.
- Если вам досталась «прописанная» карточка:
  - Старайтесь по меньше обращаться к карточке с заданиями за подсказками. Ваша задача — чтобы игроки решили, что вы импровизируете, а не играете по карточке. Так ваши соперники получат штрафные очки.
  - Не старайтесь запомнить задание карточки и произнести его слово в слово. Передайте общий смысл, не добавляя противоречащих ему фактов.

Ищи другие наши игры  
на **DOJOY.RU**

Получи скидку **«20%»**  
по промо-коду  
**«АБРАКАДАБРА»**

